

М. Г. Богова, В. И. Корнушенко (Минск, Республика Беларусь)

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СМЫСЛОВОГО ОБОГАЩЕНИЯ
В ТЕКСТАХ ЦИКЛА А. САПКОВСКОГО
«САГА О ВЕДЬМАКЕ»

Феномен игры интересовал многих выдающихся ученых. Начиная с античных времен и до наших дней этому явлению посвящено большое количество научных трудов известных людей.

Платон рассуждал об игре в своем диалоге о проблеме идеального государства, предопределил предстоящее возникновение и развитие большого числа интерпретаций и представлений игры, указал на ее двойственность, восходящую к теории о дуализме вещей и идей [1]. Аристотель определял игру как живой процесс коммуникации и обучения, выдвинув идею эстетического воспитания, направленную на духовное совершенствование человека [2].

Термин *языковая игра* ввел австрийский философ и лингвист Л. Витгенштейн [3]. Он рассматривал ее как способ осуществления любой из языковых функций: коммуникативной, экспрессивной, кумулятивной и др., связывал этот феномен с умением говорящего применять языковые средства в роли участника коммуникативного акта. Под *игрой* он подразумевал любую деятельность, которая связана с языком, считал ее инструментом, с помощью которого дети осваивают свой родной язык, перечислил ее примеры [3, с. 9].

Нидерландский философ Й. Хейзинга [4] утверждал, что у игры отсутствует моральная функция, заявлял, что человеческая культура образовывается и формируется как игра: «Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы» [4, с. 15].

Американский антрополог и лингвист П. Фарб [5] отмечал, что речевое поведение человека можно расценивать как взаимодействие или игру, собеседники исходят из инстинктивного соблюдения правил и стратегий говорения, принятых в их обществе. В этом употреблении игра значительно шире узкого толкования термина как словесной игры с целью пошутить или развеселить собеседника. Языковая игра имеет общие признаки с другими видами игры: минимальное количество участников игры, хотя в игре может оказаться любой человек; «разыгрывание» определенной ситуации, в процес-

се которой участники стараются одержать верх; собственный стиль участников; наличие правил, которые усваиваются автоматически, т.к. участники относятся к конкретной языковой группе, и др.

Сегодня в лингвистике под *языковой игрой* принято понимать осмысленное отступление от норм с целью оказать влияние на получателя информации тем или иным образом [6, с. 13]. Языковую игру противопоставляют языковой ошибке, возникающей вследствие неумышленного несоблюдения норм: «Языковая игра – это некоторая языковая неправильность и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим или пишущим и намеренно допускаемая. При этом слушающий или читающий также должен понимать, что это «нарочно так сказано», иначе он оценит соответствующее выражение просто как неправильность или неточность. Только намеренная неправильность вызовет не досаду и недоумение, а желание поддержать игру и попытаться вскрыть глубинное намерение автора, эту игру предложившего» [6, с. 23].

Выделяют следующие условия функционирования языковой игры [7]: умение человека оригинально и колоритно использовать слова или выражения; целенаправленный поиск способов разрушения языковых структур и стереотипов речевого восприятия; адресность языковой игры.

Языковая игра как текстообразующий фактор характеризуется использованием уникальных авторских приемов на различных уровнях функционирования текста: графическая игра с нестандартным оформлением текста (манипуляции над шрифтами, цветом, знаками пунктуации и т.д.); фонетическая игра на основе аллитерации, ассонанса, консонанса, звукоподражания и рифмы; словообразовательная игра за счет создания новых слов и выражений при помощи формантов (суффиксов, префиксов, постфиксов и т.д.); морфологическая игра, содержащая в себе игру с многозначностью и сочетаемостью слов, ориентирована на формирование комического эффекта и эффекта неожиданности, для чего в каламбурах используются омонимы и омофоны.

Анализ текстов серии книг в жанре фэнтези польского писателя А. Сапковского «Сага о Ведьмаке» [8] позволяет рассмотреть, как создается языковая игра в литературных произведениях. Приведем несколько примеров:

– Ну-ну, *милсдари*, – сказал кмет. – Вам бы все хиханьки да хаханьки, а как нам его *таперича* женить-то? Ежели он *оносля* того, как вы ему в *умишко долбанули*, вовсе дурной стал, дня от ночи не отличает?

Употреблено слово *умишко* в значении ‘голова’, ошибки допускаются для демонстрации просторечия.

– Святая правда, – сказал старший кмет. – *Надыть* дело кончать, потому как время не ждет. Давайте коня. Того, вороного. *Нужон* нам, чтобы *вомпера* отыскать. *Сыми*, девка, дите с седла.

Для демонстрации речи крестьян допущены фонетические и графические ошибки, обыгрывается просторечие.

– Цирюльники, алхимики и им подобные выкапывают на жальниках трупы, чтобы потом продельвать с ними разные **экскременты**.

– **Эксперименты**. Для этих целей используют свежие трупы. А здесь очень старое кладбище.

В тексте для создания комического эффекта обыгрывается схожесть звучания слов **экскременты** и **эксперименты**.

– Чудится тебе, **трубадуй**.

Ошибка в созвучном слове **трубадур** сделана для создания комического эффекта.

– Ты пожалел того **обраковешего отворотника**, хотя ты – ведьмак, а ведьмаки на то и созданы, чтобы таких чудов выкорчевывать.

Словообразовательная игра (ранее в тексте герои встретили существо, напоминающее ракообразное существо).

– **Осёлство**, – прокомментировала Мильва. – Ведь же евонная цель – Циря. Как же это так: она – ничто?

Еще один пример словообразовательной игры: слово **осёлство** образовано присоединением суффикса **-ств-** к слову **осёл**. В тексте употребляется в значении ‘чушь’, ‘глупость’.

– Мы касательно **Лаптя**, – сказал один из кметов.

– Не покупаем, – в унисон буркнули краснолюды и гном.

Каламбур образован с помощью омонимии – прозвище персонажа **Лапоть** и названия обуви **лапоть** (плетеная обувь из лыка), он создает комический эффект.

– Вы сами-то видели?

– Нет. – Гаско сплюнул. – И видеть не хочу.

– **Плетете**, господин кастелян, **плетете**, – поморщился.

В этом примере наблюдается игра слов, основанная на многозначности. Основное значение слова **плести** – изготавливать что-то путем соединения полос или нитей, перевивая их и закрепляя в одно целое, ср.: **плести корзину**, **плести венок**. В разговорной речи слово **плести** может употребляться в значении ‘болтать что-то невразумительное’. Второе значение этого слова – ‘затевать что-либо, т.е. для получения желаемого результата вести социальные взаимодействия, основанные на тайных желаниях, слабостях и зависимостях характера человека’, напр.: **плести интриги или заговоры**. В тексте одинаково подходят два последних значения. Читатель может подумать, что персонажи что-то недоговаривают, тем самым хотят совершить тайные действия неблагоприятного характера для достижения своей цели. С другой стороны, можно понять, что они несут чушь, т.к. рассказывают о том, чего сами не видели.

– У нас, в Долине, – медленно произнес Дхун, – уже и ранее объявлялись **страховидлы**. Летучие драконы, земные вьюны, **бурдалаки**, **упыри**, **агроматное паучье** и **разное змейство**. А мы всегда **супротив этого гадства** искали совета в нашей книге.

Слово *страховидло* (заимствование из украинского языка) обозначает монстра, страшное фантастическое существо необычного пугающего безобразного вида. Употребление слова *бурдалак* (искаженное *вурдалак*) – пример народной этимологии, лексической ассоциации, возникающей под влиянием просторечия. *Агромадный* – искаженное написание словообразования *огромный* (огромный + громадный). Слово *паучье* используется как существительное (не путать с *паучье логово*, *паучье чутье*) для обозначения паукообразных существ. Словообразовательная игра применена в собирательном существительном *змейство*, созданного с помощью присоединения суффикса *-ств-*. Диалектизм или просторечие *этого* созданием задуманную атмосферу и подчеркивает необразованность персонажа.

Говоря о восприятии текста художественного произведения, российский филолог и лингвист Г. И. Богин выделил несколько уровней понимания [9]: (1) Семантизирующее понимание встречается в процессе изучения и овладения как родным, так и иностранным языком, а также при нарушении в понимании словоупотребления, нуждающегося в семантизации в определенном контексте. (2) Когнитивное понимание появляется в процессе преодоления трудностей в усвоении содержания. (3) Распредмечивающее понимание базируется на распредмечивании содержания мыслительных процессов. Данный тип понимания, как правило, обращен на художественные тексты. Результатом является познание смыслов художественного текста.

Игру слов можно рассматривать и как средство опредмечивания авторских смыслов. Для более точного понимания места игры слов в системе смыслов художественного произведения, следует обратить внимание на функции, которые выполняют игровые приемы в тексте:

При выполнении **интегративной функции** игра слов помогает читателю воспринимать текст как единое целое, напр., она реализуется в заглавии «Крещение огнем», которое связывает и пронизывает весь текст. Слово *крещение* в данном контексте не связано напрямую с христианским таинством, а употребляется в значении *испытание*, *огонь* отождествляет *трудности*, *бой*, через которые проходят герои: *Так и получилось, что один ведьмак и один союзный ему нильфгаардец заорали, завертели мечами и не раздумывая ринулись вперед, два спутника, два друга, два соратника – навстречу общему врагу, в неравный бой. И это было их общее крещение. Крещение общим боем, яростью, сумасшествием и смертью.* Один из главных героев в прямом смысле слова проходит испытание огнем, чтобы спасти невинную девушку от сожжения на костре.

Индивидуализирующая функция игры слов: чтение текста для реципиента всегда связано с индивидуацией, выделением значимых признаков информации для усвоения и интерпретации. Важным элементом при этом является жанроустановление. Читатель может определять жанр на уровне всего произведения в целом или же на уровне какой-то его части, так как жанр может меняться на протяжении повествования. За счет этого

у читателя формируются определенные ожидания, исчезает неопределенность. Жанр «Саги о ведьмаке» – темное фэнтези, что позволяет читателю сформировать определенные ожидания, которые удовлетворяются в процессе чтения.

Функция создания атмосферы с помощью голоса автора осуществляется передачей внутренних монологов персонажей в виде несобственно-прямой речи:

Двери. Бесконечное множество дверей с гигантскими тяжелыми створками беззвучно отворяются перед ними. А на конце, в непроглядной тьме, те, которые не откроются сами. Которых открывать нельзя.

Если боишься, вернись.

Эти двери отворять нельзя. Об этом ты знаешь.

Знаю.

И все-таки ведешь меня туда.

Если боишься – вернись. Еще не поздно. Есть еще время возвратиться.

Метаязыковая функция: игра слов довольно часто выступает в качестве инструмента осмысления языковых и речевых форм, обнаружения их противоречивости и абсурдности, поиска происхождения слов и выражений. В цикле «Сага о Ведьмаке» А. Сапковский создал «Старшую Речь» – вымышленный язык эльфов, основанный на английском, французском, валлийском, ирландском, латинском и других языках:

– Кажется, ты собиралась предложить мне покататься на санках. Старшей Речью. Ну, предлагай.

– Хм... Как будет «санки»?

– Sledd – как предмет. Aesledd – как действие.

– Ага. Понятно. Va'enaesleddell'ea?

– Так вопрос заканчивать нельзя. Это невежливая форма.

<...>

– Ну, слушаю. Итак, полная фраза: «Погода у нас сегодня прекрасная, поэтому пойдем кататься на санках».

– Elaine... Хм... Elaine tedda'taeghane, a va'enaesledd.

Слово *sledd* 'санки' в Старшей Речи взято из валлийского языка (*sled*) и слегка видоизменено. Приставка *ae-* образует глагольный инфинитив.

Подведем итоги: А. Сапковский прибегает к языковой игре с помощью многообразных лингвистических приемов, используя ее в различных функциях, чем закладывает разные уровни понимания и обеспечивает смысловое обогащение текстов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Платон. Сочинения в четырех томах / Платон. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2007. – Т. 3. ч.1. – 752 с.

2. Аристотель. Поэтика. Риторика / Аристотель. – СПб. : Азбука, 2000. – 320 с.

3. *Витгенштейн, Л.* Философские исследования / Л. Витгенштейн // Alllibrary [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: http://www.all-24.ru/wp-content/uploads/2014/12/люд_1.pdf. – Дата доступа: 04.10.2018.
4. *Хейзинга, Й.* Homo Ludens. / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
5. *Farb, P.* Word Play: What Happens When People Talk / P. Farb // Internet Archive [Electronic resource]. – 2018. – Mode of access: <https://archive.org/details/wordplay00pete>. – Date of access: 04.10.2018.
6. *Санников, В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : «Языки русской культуры», 1999. – 544 с.
7. *Цикушева, И. В.* Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования / И. В. Цикушева // Известия Российского гос. педаг. ун-та им. А. И. Герцена. – СПб., 2015. – № 176. – С. 169 – 171. [Electronic resource]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/fenomen-yazykovoy-igry-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya> – Дата доступа: 04.10.2018.
8. *Сапковский, А.* Последнее желание. Меч Предназначения. Кровь эльфов. Час презрения. Крещение огнем. Башня Ласточки. Владычица Озера : пер. с польс. / А. Сапковский. перевод с польского языка) – М. : Изд-во АСТ, 2016. – С. 5–1341.
9. *Богин, Г. И.* Обретение способности понимать: Введение в филологическую герменевтику / Г. И. Богин. – 2018. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://scibook.net/germenevtika-filologicheskaya/obretenie-sposobnosti-ponimat-vvedenie.html>. – Дата доступа: 05.11.2018.